GSC Game World, © Transavision Ltd 2008. Права на издательство на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Все права защищены. Все торговые марки, логотипы и копирайты являются собственностью их соответствующих владельцев.

Этот продукт содержит программную технологию, лицензированную GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. GameSpy и знак "Powered by GameSpy" являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.

СБУ Украины №31.98

С правилами ознакомлен

УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
Администрация Зоны

ПРОЛОГ

S.T.A.L.K.E.R.

ЧИСТОЕ НЕБО

правила нахождения на режимных и особо режимных территориях

КИЕВ 2008 - изд. 354АГ/564

СОДЕРЖАНИЕ

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЗОНЫ 3
УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ 6
ИНФОРМАЦИЯ НА МОНИТОРЕ 13
НУЖНО ЗНАТЬ 21
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ 23
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ 29
ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ 31

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЗОНЫ

26 АПРЕЛЯ 1986 ГОДА

ПЕРВАЯ КАТАСТРОФА

В субботу, 26 апреля 1986 года, в 1 час 23 минуты по московскому времени, плановая проверка работы энергоблока №4 Чернобыльской атомной электростанции закончилась полным разрушением ядерного реактора. Результатом выброса в атмосферу большого количества радиоактивных веществ стало загрязнение значительных по площади территорий Украинской и Белорусской ССР, а также РСФСР; кроме того, ветром эти вещества были вынесены за пределы Союза Советских Социалистических Республик, после чего выпали в виде радиоактивных осадков в Восточной и Западной Европе, Скандинавии, Великобритании.

Авария на ЧАЭС превратилась в самую страшную по своим социальным, политическим и финансовым последствиям техногенную катастрофу за всю предыдущую историю человечества. К ней привели как несовершенство конструкции реактора серии РБМК-1000, так и ошибки операторов, которые в процессе проверки аварийной системы охлаждения грубо нарушили ряд инструкций. Внутри реактора начала резко нарастать температура, из-за чего начали плавиться урановые стержни; вскоре сильный взрыв, вызванный воспламенением водородно-кислородной смеси, почти полностью разрушил помещение реакторной. Огромное количество раскалённых фрагментов сверхрадиоактивных материалов разбросало на большой площади вокруг станции.

Жителей близлежащих населённых пунктов почти сразу же начали эвакуировать. За короткое время в срочном порядке было вывезено более 160 000 человек – все, кто находился в радиусе 30 километров от места катастрофы. Люди считали, что их вывозят ненадолго, однако оказалось, что многим уже никогда не суждено будет увидеть покинутый в страшной спешке дом. Вызванные напряжёнными отношениями между Западом и Востоком попытки советского руководства скрыть масштабы этой трагедии сыграли роковую роль в судьбе не только тех, кто был облучён или переселен из зоны отчуждения, но и многих других. Слово «Чернобыль» стало нарицательным в языке нескольких поколений.

13 АПРЕЛЯ 2006 ГОДА

ВТОРАЯ КАТАСТРОФА

О возможности повторения катастрофы поговаривали и раньше, однако это происшествие стало для всех едва ли не большей неожиданностью, чем первая авария. Были захвачены врасплох и представители мировой науки, к тому времени уже долго работавшие на территории зоны отчуждения: даже самые видные учёные, судя по всему, не ожидали подобного развития событий. Тем не менее, факт остаётся фактом: взрыв произошёл, и это

стало явным доказательством того, что проблема Чернобыля ещё очень далека от разрешения. Последствия данного события были столь же труднопредсказуемыми, как и последствия взрыва 1986-го года, но наверняка не менее ужасными. И, тем не менее, несмотря на разрушающую нормальные организмы радиацию и постоянный риск погибнуть в любой из странных аномалий, в изобилии наводнивших Зону, эта погубленная земля стала очень привлекательной для людей определённого рода. Здесь можно было легко разбогатеть – кое для кого это оказалось достаточно веским поводом для риска. Представителей разношёрстного сообщества «ловцов удачи», возникшего на просторах Зоны, газеты и телевидение вскоре окрестили сталкерами.

«…Сегодня мы стали свидетелями массового всплеска страха в мировом сообществе: население стран Европы испугано возможными последствиями новой аварии на Чернобыльской АЭС. Оказалось, что все заверения руководства СССР, а затем и независимой Украины в достаточной надёжности объекта «Укрытие» на деле ничего не стоят – всего лишь очередная ложь власть предержащих, с которой нам пришлось столкнуться. И ложь эта вдвойне страшна из-за своих возможных последствий…»

Из газетного сообщения, 14 апреля 2006 года

2011-Й

В этот год к прежним, уже известным и достаточно изученным «прелестям» Зоны добавились новые. Взрывоподобное изменение внутреннего пространства периметра унесло немало жизней: сталкеры попадали в ловушки аномалий там, где ещё вчера чувствовали себя в полной безопасности; не меньшим оказался и риск поймать пулю в Войне Группировок. Однако самым распространённым видом смерти в первое время оказалось выгорание. Этим словом – надо сказать, довольно метким – сталкеры окрестили страшный эффект от попадания в поле излучения особой природы. Внезапные выбросы невидимой смерти, после которых оставались трупы или пустые, ничего не соображающие оболочки людей, стали неотъемлемой приметой новой Зоны.

ВВОДНАЯ

В 2011 году нескольким сталкерам впервые удалось проникнуть в окрестности Чернобыльской АЭС. Их рейд, отчаянно дерзкий по замыслу и воплощению, привёл к неожиданным последствиям. Зона отчуждения встала на дыбы: невиданной силы выброс аномальной энергии перекроил всё и там, где ещё вчера было совершенно безопасно, возникли непроходимые поля аномалий. Однако смельчаки, которые осторожно пытались нащупать новые тропы, вдруг осознали: теперь у них есть шанс попасть туда, где ещё не ступала нога сталкера и обнаружить там нетронутые россыпи артефактов. На фоне выбросов, которые теперь постоянно сотрясали Зону, разворачивается борьба за сферы влияния (в будущем историки назовут это время Войной Группировок). На фоне яростной агрессии всех против всех не сохранилось и тени прежней расстановки сил. В этих условиях на развитие событий сумел повлиять никому до того не известный наёмник. Оказавшись в центре противостояния сталкерских кланов, этот человек встал на пути легендарного Стрелка и попытался сорвать его планы.

УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

УСТАНОВКА ИГРЫ

Чтобы установить игру на жёсткий диск Вашего компьютера, вставьте установочный DVD в DVD-привод. Установка начнётся автоматически; если этого не произошло, через Windows® Explorer или используемую Вами программную оболочку найдите DVD-привод и запустите находящийся на нём файл setup.exe.

УДАЛЕНИЕ ИГРЫ

Для удаления игры с жёсткого диска Вашего компьютера войдите в меню СТАРТ, после чего в подменю ПРОГРАММЫ выберите пункт GSC World Publishing. Войдя в него, щёлкните левой кнопкой мыши на меню S.T.A.L.K.E.R., в котором выберите пункт Удалить S.T.A.L.K.E.R. Второй вариант: войдите в меню СТАРТ, выберите подменю УСТАНОВКИ, в котором дважды щёлкните левой кнопкой мыши на пункте ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ. В открывшемся окне выберите пункт ДОБАВИТЬ ИЛИ УДАЛИТЬ ПРОГРАММЫ. Найдя учётную запись игры S.T.A.L.K.E.R., активируйте её одиночным нажатием на левую кнопку мыши, после чего выберите функцию «Удалить».

Конфигурация	Необходимые компоненты	Рекомендуемые компоненты
Операционная система*	Windows 2000	Windows XP
Процессор	Pentium 4 2 ГГц/AMD 2200+	Intel Core2Duo E6400XP/AMD Athlon 64 X2 4200+
Оперативная память	512 Мб	1,5 Гб
Свободное пространство на жёстком диске	10 Гб	10 Гб
Видеокарта	nVidia GeForce 5700/ATI Radeon 9600 128 Мб видеопамяти, совместимая с DirectX 8.0	nVIDIA® GeForce™ 8800 / ATI Radeon® HD 2900 XT 256 Mb видеопамяти, совместимая с DirectX 9.0c
Звуковая карта	совместимая с DirectX 9.0	совместимая с DirectX 9.0
CD/DVD-привод	DVD-привод	DVD-привод
Internet/LAN	не менее 64 Кбит\с для игры не менее 512 Кбит\с для создания сервера на 8 игроков	не менее 64 Кбит\с для игры не менее 512 Кбит\с для создания сервера на 8 игроков

* - Для игры под DirectX 10 необходима установленная операционная система Windows Vista.

ЗАПУСК ИГРЫ

Чтобы запустить игру, войдите в меню СТАРТ, после чего в подменю ПРОГРАММЫ выберите пункт GSC World Publishing. Войдя в него, щёлкните левой кнопкой мыши на меню S.T.A.L.K.E.R.; в нём будет находится подменю S.T.A.L.K.E.R., выбрав которое, Вы сможете обратиться к пункту Play S.T.A.L.K.E.R. В том случае, если ярлык запуска программы уже размещён на Рабочем столе Вашего компьютера (возможность сделать это предоставляется в процессе установки игры на жёсткий диск), достаточно будет дважды щёлкнуть по этому ярлыку левой кнопкой мыши. Для начала новой игры выберите пункт New Game в игровом меню. Чтобы продолжить игру после перерыва, обратитесь к пункту Load Game и среди сохранённых записей выберите нужную Вам.

УСТАНОВКИ ИГРОВОЙ КЛАВИАТУРЫ ПО УМОЛЧАНИЮ

Установки клавиатуры можно изменить в меню Опции (пункт Управление).

ДВИЖЕНИЕ

Действие	Клавиша	Описание
Влево	Стрелка влево	Повернуться влево
Вправо	Стрелка вправо	Повернуться вправо
Вверх	Стрелка вверх	Посмотреть вверх
Вниз	Стрелка вниз	Посмотреть вниз
Вперёд	W	Двигаться вперёд
Назад	S	Двигаться назад
Боком влево	A	Двигаться боком влево
Боком вправо	D	Двигаться боком вправо
Прыжок	Пробел	Прыгать
На полусогнутых	Левый Ctrl + Левый Shift	Подкрадываться
Присесть	Левый Ctrl	Присесть
Бежать	X	Перейти на бег
Смотреть слева	Q	Отклониться влево
Смотреть справа	E	Отклониться вправо

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Действие	Клавиша	Описание
Сменить оружие	1-4	Выбрать оружие
Сменить боеприпасы	Y	Выбрать вид боеприпасов
Следующее оружие	Колесико мыши вверх	Выбрать следующее оружие в списке

Предыдущее оружие	Колесико мыши вниз	Выбрать предыдущее оружие в списке
Огонь	Левая кнопка мыши	Открыть огонь
Увеличение	Правая кнопка мыши	Изменить масштаб изображения
Перезарядка	R	Перезарядить оружие
Гранатомёт (в некоторых видах оружия)	V	Выбрать в качестве оружия встроенный гранатомёт
Следующий режим стрельбы	0 (ноль)	Выбрать следующий режим ведения огня (из возможных для данного оружия)
Предыдущий режим стрельбы	9	Выбрать предыдущий режим ведения огня (из возможных для данного оружия)
Инвентарь	I	Проверить имеющееся оружие, снаряжение, артефакты
КПК	P	Активировать КПК
КПК-карта	M	Отобразить карту, содержащуюся в КПК
КПК-контакты	C	Отобразить список контактов, содержащийся в КПК
Текущее задание	P	Отобразить задание, требующее выполнения
Фонарик	L	Включить\выключить фонарик
Бинокль	5	Достать бинокль
Болт	6	Приготовить болты к броску
Детектор	O	Достать детектор
Ночное видение	N	Включить\выключить режим ночного видения
Перебинтовать	]	Перевязать поверхностные раны; остановить небольшое кровотечение
Аптечка	[	Вылечить более серьёзные раны

Бросить оружие	G	Бросить оружие
Использовать	F	Использовать объект, завязать разговор

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

Действие	Клавиша	Описание
Пауза	Pause	Приостановить игру
Скриншот	F12	Сделать скриншот
Выход	Esc	Выйти из игры

ФУНКЦИИ ДЛЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

Действие	Клавиша	Описание
Артефакт	7	Применить данный артефакт
Очки	Tab	Отобразить окно с суммой набранных очков
Чат	,	Отобразить консоль общего чата
Внутрикомандный чат	.	Отобразить консоль внутрикомандного чата
Меню выбора модели	O	Выбрать внешний вид (одежда и снаряжение) для своего аватара
Меню выбора команды	U	Открыть командное меню
Меню покупки	B	Открыть меню торговли
Начать голосование	F5	Предложить начать голосование
Голос	F6	Отдать голос
Голос «За»	F7	Проголосовать за мнение
Голос «Против»	F8	Проголосовать против мнения
Голосовое сообщение 1	C	Воспроизвести первое голосовое сообщение из выбранных по умолчанию
Голосовое сообщение 2	Z	Воспроизвести второе голосовое сообщение из выбранных по умолчанию

Клавиша «**По умолчанию**» возвращает исходные настройки управления.

ВИДЕО

Чтобы изменить установки изображения на мониторе, щёлкните левой кнопкой мыши на пункте Видео в меню Опции. Панель настройки изображения содержит следующие функции:

ТИП РЕНДЕРА:

- СТАТИЧНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ – использовать возможности DirectX 8
- ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ – использовать возможности DirectX 9 со статическим освещением (light-mapping)
- ПОЛНОЕ ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ – использовать возможности DirectX 9 с полным динамическим освещением (тени от солнца)
- УЛУЧШЕННОЕ ПОЛНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ – использовать возможности DirectX 9 с полным динамическим освещением (SSAO, глубина резкости, «мягкая» вода, «мягкие» частицы, steep parallax, объёмное освещение). Требует поддержки версии 3.0 пиксельных шейдеров
- ДИНАМИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ DIRECTX 10 – использовать все возможности DirectX 9, а также новую функциональность (объёмный дым, солнечные лучи, динамические мокрые поверхности)

УСТАНОВКИ КАЧЕСТВА – определяет установки видео по умолчанию на Вашем компьютере (чем выше значение установок, тем более мощный компьютер потребуется для прохождения игры)

РАЗРЕШЕНИЕ – определяет выбор возможной для данного монитора разрешающей способности на время игры (чем выше заданная разрешающая способность, тем более мощный компьютер потребуется для прохождения игры)

ГАММА – используется для изменения коэффициента гамма-коррекции

КОНТРАСТ – используется для изменения уровня контрастности изображения

ЯРКОСТЬ – используется для изменения уровня яркости изображения

ПОЛНЫЙ ЭКРАН – используется для переключения между оконным и полноэкранным режимами игры

Щелчок левой кнопкой мыши по пункту Расширенные позволит войти в список расширенных настроек видео. Рекомендуем Вам не изменять их, а оставить в исходном состоянии.

ДАЛЬНОСТЬ ВИДИМОСТИ – используется для изменения максимальной дистанции, доступной взгляду игрока

ДЕТАЛИЗАЦИЯ ОБЪЕКТОВ – используется для изменения уровня детализации (количества полигонов) внутриигровых объектов

КАЧЕСТВО ТЕКСТУР – используется для изменения качества текстур внутриигровых объектов

ФИЛЬТРАЦИЯ ТЕКСТУР – при использовании данной опции включается анизотропный фильтр для текстур

СГЛАЖИВАНИЕ – при использовании данной опции включается графическое сглаживание

ПЛОТНОСТЬ ТРАВЫ – используется для увеличения или уменьшения густоты наземной растительности

ТЕНЬ ОТ СОЛНЦА – при использовании данной опции внутриигровые объекты начинают отбрасывать тень от солнца (при выключенной опции объекты отбрасывают тени только от динамических источников света)

ДАЛЬНОСТЬ ОСВЕЩЕНИЯ – используется для изменения дистанции, с которой источники света становятся видимыми

КАЧЕСТВО ТЕНЕЙ – используется для изменения дистанции, с которой отдельные частицы становятся видимыми

СВЕТ ФОНАРИКОВ НПС – при включении данной опции управляемые компьютером персонажи будут использовать фонарики в тёмное время суток

ОТКЛЮЧИТЬ ДЕТАЛЬНЫЕ ТЕКСТУРЫ – при использовании данной опции при статическом освещении детальные текстуры объектов отключаются

ДЕТАЛЬНЫЙ РЕЛЬЕФ – при использовании данной опции включается демонстрация детального рельефа

STEEP PARALLAX – при использовании данной опции улучшается визуальное качество эффекта параллакса

КАЧЕСТВО СОЛНЦА – данная опция определяет качество теней от солнца

СОЛНЕЧНЫЕ ЛУЧИ – при использовании данной опции включается эффект рассеивания солнечного света в атмосфере

SSAO – при использовании данной опции включается эффект самозатенения объектов от рассеянного света

«МЯГКАЯ» ВОДА – при использовании данной опции сглаживается визуальная граница между водой и ландшафтом

«МЯГКИЕ» ЧАСТИЦЫ – при использовании данной опции сглаживается визуальная граница между частицами и полигонами

ГЛУБИНА РЕЗКОСТИ – при использовании данной опции усиливается эффект глубины резкости

ОБЪЁМНЫЙ СВЕТ – при использовании данной опции включается эффект рассеивания для динамических источников света

НАМОКАНИЕ ПОВЕРХНОСТЕЙ – при использовании данной опции включается эффект динамического намокания поверхностей во время дождя (стекание воды по стенам, круги на воде и пр.)

ОБЪЁМНЫЙ ДЫМ – при использовании данной опции включается симуляция объёмного дыма

ВЕРТИКАЛЬНАЯ СИНХРОНИЗАЦИЯ – при использовании данной опции включается режим вертикальной синхронизации изображения

ЧАСТОТА 60 ГЦ – при использовании данной опции частота обновления изображения на мониторе составляет 60 Гц

Чтобы подтвердить изменения, щёлкните мышкой по кнопке с надписью **Применить**. Чтобы отменить изменения, щёлкните по кнопке - **Отмена**.

ЗВУК

Чтобы изменить установки звука, щёлкните левой кнопкой мыши на пункте Звук в меню **Опции**. Панель настройки звука содержит следующие функции:

ГРОМКОСТЬ – используется для установки уровня громкости звуковых эффектов

ГРОМКОСТЬ МУЗЫКИ – используется для установки уровня громкости музыки

ЗВУКОВОЕ УСТРОЙСТВО – выбор доступного звукового устройства

EAX – используется для активации комплекса объёмного звучания (Environmental Audio Extensions) на совместимых с ним звуковых картах

ДИНАМИЧЕСКАЯ МУЗЫКА – при использовании данной опции включается динамическое музыкальное сопровождение игры

Чтобы подтвердить изменения, щёлкните мышкой по кнопке с надписью **Применить**. Чтобы отменить изменения, щёлкните по кнопке - **Отмена**.

ИГРА

Вам будет предложено выбрать один из уровней сложности игры: **НОВИЧОК, СТАЛКЕР, ВЕТЕРАН, МАСТЕР**.

Чем более высокий уровень сложности выбирает игрок, тем более опасные противники ему противостоят и тем реже ему на пути встречаются полезные предметы и артефакты.

ПОКАЗЫВАТЬ ПРИЦЕЛ – включить\отключить изображение прицельного перекрестия

ДИНАМИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ – включить\отключить изображение динамически изменяющегося прицельного перекрестия

ПОКАЗЫВАТЬ ОРУЖИЕ – включить\отключить изображение используемого оружия

ДИСТАНЦИЯ ДО ЦЕЛИ – включить\отключить индикатор расстояния до цели (отображается справа от прицельного перекрестия)

РАСПОЗНАВАНИЕ НПС – включить\отключить отображение данных о цели, находящейся в прицельном перекрестии (имя, принадлежность к группировке, отношение – нейтральное, враждебное или дружественное – к герою)

ОБНОВЛЕНИЯ – проверить наличие обновлений игры

УПРАВЛЕНИЕ

ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ МЫШИ – регулировать уровень чувствительности мыши

ИНВЕРТИРОВАТЬ МЫШЬ – инвертировать движения мыши

НАПРАВЛЕНИЕ – изменить положение головы (повернуть вправо-влево, поднять вверх, опустить вниз)

ДВИЖЕНИЕ – изменять направление и режим движения героя

ОРУЖИЕ – оружие героя: выбор, перезарядка, использование оптического прицела и пр.

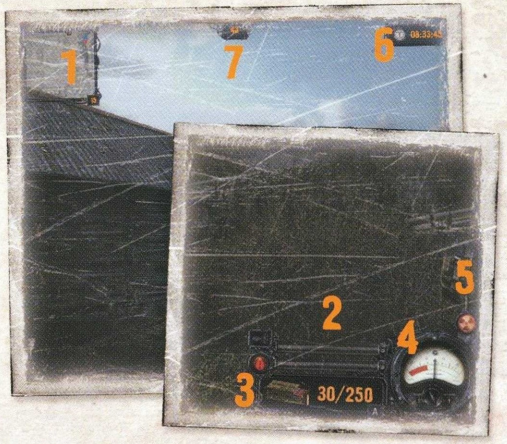
ИНВЕНТАРЬ – проверка содержимого рюкзака и имеющегося снаряжения, переключение на КПК или прибор ночного видения и пр.

ОБЩЕЕ – режим паузы, использования снаряжения и пр.

СЕТЕВАЯ ИГРА – управление возможностями многопользовательского режима игры: доступ к меню, меню голосования и пр.

ИНФОРМАЦИЯ НА МОНИТОРЕ

ОСНОВНОЙ ЭКРАН



1. Мини-карта
2. Индикатор состояния здоровья игрока и состояния его защиты
3. Индикатор вида и количества боеприпасов
4. Счётчик Гейгера
5. Пиктограммы пси-, химического, высокотемпературного и радиационного воздействия
6. Текущий денежный счёт и ранг игрока (только в режиме многопользовательской игры)
7. Общий счёт каждой из команд (только в режиме многопользовательской игры)

МИНИ-КАРТА

Во время игры в левом верхнем углу монитора располагается мини-карта. Две треугольные цветные стрелки на ней указывают положение сторон света: синяя обозначает направление на север, красная – на юг. Здесь же отображаются метки сигналов от КПК игровых персонажей, находящихся вблизи от героя; по цвету меток можно определить, какой из персонажей является дружественным, какой – нейтрален, а какой настроен враждебно (зелёный, жёлтый, красный цвета соответственно). Маркеры определённых точек местности, данные о которых были внесены в КПК героя (место выполнения нового задания, место выхода из данной миссии и т. п.), также отображаются на мини-карте. Серая стрелка обозначает направление на объект или место, связанные с выполнением текущего задания, а более крупная жёлтая указывает направление выхода к следующей игровой локации.

ИНДИКАТОР СОСТОЯНИЯ ЗДОРОВЬЯ И ЗАЩИТЫ

Две горизонтальные полоски, расположенные в правом нижнем углу монитора, отображают состояние здоровья (красная) и защиты (синяя) героя.

ИНДИКАТОР ВИДА И КОЛИЧЕСТВА БОЕПРИПАСОВ

В правом нижнем углу экрана под ними расположена панель, в которой отображается снаряжение, в данный момент используемое игроком – бинокль, боеприпасы, которыми в данный момент снаряжено оружие, и т. д.

СЧЁТЧИК ГЕЙГЕРА

В правом нижнем углу экрана расположена круглая шкала счётчика Гейгера, отмечающего уровень радиации в окружающей среде. При вхождении стрелки счётчика в красную зону рекомендуется принять антирад: остаточная радиация может быть настолько сильной, что приведёт к гибели персонажа.

ПИКТОГРАММЫ ПСИ-, ХИМИЧЕСКОГО, ВЫСОКОТЕМПЕРАТУРНОГО И РАДИАЦИОННОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ

Над шкалой счётчика Гейгера в вертикальном порядке расположены четыре небольшие пиктограммы. Каждая из них активируется в случае, если герой попадает в зону определённого воздействия – пси- (верхняя), химического (вторая сверху), высокотемпературного (третья сверху) или радиационного (нижняя). Наличие данной информации позволяет игроку быстро принять необходимые для спасения жизни или здоровья героя меры.

ТЕКУЩИЙ ДЕНЕЖНЫЙ СЧЁТ И РАНГ ИГРОКА

В режиме многопользовательской игры количество денег, имеющееся у игрока, отображается в правом верхнем углу экрана. Слева от данной суммы размещена информация о текущем ранге игрока.

ОБЩИЙ СЧЁТ КАЖДОЙ ИЗ КОМАНД

В режиме многопользовательской игры (только при выборе «Охоты на артефакт», «Захвата артефакта» и «Командной игры») в верхней части экрана двумя разными цветами отображаются цифры текущего счёта обеих команд.

ОБЩЕЕ СОСТОЯНИЕ ГЕРОЯ

На правой стороне монитора размещены данные об общем состоянии здоровья и уровне защиты героя. Цветовая градация информации – от зелёного до красного – позволяет игроку быстро отреагировать на опасность, которая угрожает герою (гибель персонажа может наступить от потери крови в результате ранения, от переоблучения, интенсивного пси-воздействия и пр.). Зелёный цвет означает повышенное, хотя и в пределах нормы, негативное воздействие на организм, жёлтый – возможность получить серьёзную травму, ожог или избыточную дозу радиации, красный – критический, близкий к смертельному, уровень опасности. Избежать гибели героя в критических ситуациях можно, если Вы быстро освоите основные методы выживания в условиях Зоны.

При активации пункта **Инвентарь** на экран выводятся данные об оружии, защите, используемом детекторе(1), а также о содержимом рюкзака героя(2). В центре нижней части экрана при этом располагаются данные о состоянии

здоровья персонажа (красная полоска), уровне его защиты (синяя полоска) и степени усталости (голубая полоска) (3). Ниже располагаются круглые шкалы индикаторов: центральный является счётчиком Гейгера, а остальные демонстрируют уровень защищённости героя от различных воздействий(4). Левый верхний показывает степень защищённости героя от высоких температур, правый верхний – от радиации, левый нижний – от химических веществ, правый нижний – от пси-излучения. На правой стороне экрана кроме содержимого рюкзака отображаются данные о ранге героя, его внешний вид и количество наличных денег(5). В нижней части экрана расположена информация о массе переносимого в данный момент груза с указанием максимально возможного его лимита (6). В левом нижнем углу отображается текущее время Зоны (7).

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ

В окне инвентаря при помощи двойного щелчка левой кнопкой мыши можно переодеть героя в другой защитный комплект, снабдить его новым снаряжением, а также избавиться от не нужных уже предметов. После правого щелчка мыши на любом предмете инвентаря открывается контекстное меню, содержащее краткое описание этого объекта. Использовать особенности предмета можно также с помощью щелчка правой кнопкой мыши (например, спрятать в рюкзак оружие, задействовать аптечку и т. д.). Здесь же можно выбрать функцию **Бросить** или **Бросить всё**, если необходимо избавиться от лишнего оружия или предмета.

ОРУЖИЕ

В данной игре стрелять приходится очень часто, поэтому успех нередко зависит от правильного выбора оружия (оно может быть как приобретено за деньги, так и взято в качестве трофея).

Доступные виды вооружения делятся на такие категории:

НОЖ – эффективное оружие ближнего боя

ПИСТОЛЕТЫ – хорошее, хотя и не всегда достаточно мощное оружие ближнего боя; некоторые модели могут оснащаться глушителем

ДРОБОВИКИ – оружие прекрасной мощности, однако дистанция эффективного огня из него невелика, а перезарядка требует довольно много времени

АВТОМАТЫ (ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ) – основное оружие подразделений регулярных армий (как, например, Акм-74/2). Удачно объединяют высокую мощность, хороший темп и достаточную точность стрельбы. Некоторые могут оснащаться подствольными гранатомётами, что делает их ещё более грозным оружием

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ – это, в частности, гранатомёты; может быть использовано против бронированных целей и вертолётов. Невысокий темп стрельбы компенсируется огромной мощностью

ГРАНАТЫ – могут быть использованы против группы врагов либо переброшены через препятствие, не дающее вести огонь

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ – оружие исключительной точности и хорошей дальности, но неудобное в ближнем бою из-за малой ёмкости магазина

На эффективность огня из любой единицы оружия в игре влияют четыре параметра: точность стрельбы, темп стрельбы, поражающая способность и приёмистость. В зависимости от собственного стиля игры Вы можете выбрать как достаточно универсальное, так и узкопрофильное оружие.

Выбором наиболее удобного для Вас оружия дело не заканчивается: в игре к каждому типу вооружения имеется несколько видов боеприпасов (некоторые, например, предназначены для пробивания брони, а другие взрываются при соприкосновении с целью). Рекомендуем Вам ознакомится с действием каждого типа боеприпасов с тем, чтобы впоследствии использовать их с максимальной эффективностью.

ТОЧНОСТЬ СТРЕЛЬБЫ

Чем выше этот параметр, тем проще поразить противника, даже если тот находится на значительном удалении. Например, снайперские винтовки отличаются наилучшей точностью стрельбы, а дробовики – наихудшей.

ТЕМП СТРЕЛЬБЫ

Чем выше этот параметр, тем меньший отрезок времени проходит между двумя выстрелами, сделанными из данного оружия. Как правило, высокий темп стрельбы отрицательно влияет на её точность.

ПОРАЖАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ

Чем выше этот параметр, тем сильнее повреждения, наносимые противнику одним попаданием. Как правило, оружие с самой большой поражающей способностью характеризуется низким темпом стрельбы.

ПРИЁМИСТОСТЬ

Чем выше этот параметр, тем проще и легче управляемому Вами персонажу обращаться с данным оружием.

СОСТОЯНИЕ ОРУЖИЯ

Со временем оружие изнашивается – это увеличивает вероятность заедания затвора, перекоса патрона и других неисправностей (о том, что оружие заело и требует перезарядки, сообщит надпись на мониторе). Чтобы перезарядить оружие, воспользуйтесь командой **Перезарядка** или смените тип боеприпасов. Со временем, однако, отказы оружия будут случаться всё чаще, поэтому рекомендуется время о времени обращать внимание на цветовой индикатор состояния оружия, который появляется при наведении на изображение последнего курсора мыши. Если данный индикатор показывает слишком низкое значение, Вам стоит подумать о смене оружия на более новое или о его ремонте.

ВЕДЕНИЕ ОГНЯ

Открывайте огонь (в установках по умолчанию – левая клавиша мыши) после того, как совместите прицельное перекрестие с целью. Для того, чтобы вернее прицелиться, можно воспользоваться режимом увеличения (правая клавиша мыши). Помните: в игре, как и в жизни, один из наиболее опасных моментов боя связан со сменой опустевшего магазина новым. Хотя этот процесс не занимает много времени, на несколько секунд персонаж окажется почти беспомощным перед вооружённым противником.

РЕЖИМЫ ВЕДЕНИЯ ОГНЯ

Некоторые модели оружия позволяют вести огонь в трёх режимах: одиночный, фиксированными очередями, длинными очередями. Переключение между разными режимами позволяет достигнуть максимальной точности либо максимальной плотности огня. Переключиться на следующий режим ведения огня можно, нажав на клавишу 0 (ноль); вернуться к предыдущему режиму можно с помощью клавиши 9.

ГРАНАТЫ

В игре существуют два режима бросания гранат – обычный и регулируемый. При нажатии на левую кнопку мыши персонаж автоматически забросит гранату на максимальное расстояние. При нажатии на правую кнопку на экране появится индикатор силы броска; отпустив кнопку мыши в нужное время, можно добиться броска гранаты на нужное расстояние.

БРОНЯ И ЗАЩИТНЫЕ КОСТЮМЫ

Нередко можно услышать, что лучшей защитой является нападение. Однако в том случае, если обороняться приходится буквально от всего, когда враждебно настроен сам мир вокруг, напасть на всех сразу не получится. Именно поэтому стоит запастись полноценным защитным костюмом – или, если на первых порах не хватает денег, хотя бы простым титаново-кевларовым бронежилетом.

КПК

КПК предназначен для систематизации и хранения самой разнообразной информации. В частности, здесь содержатся данные обо всех полученных заданиях, личная статистика игрока, общая информация о протекании Войны Группировок, а также история сообщений.

Переключение между категориями данных совершается путём выбора соответствующих закладок в верхней части дисплея устройства.

КАРТА

Воспользуйтесь этой функцией для просмотра нужного участка Зоны на электронной карте. С помощью функций, отображённых в нижней правой части дисплея, можно изменять масштаб изображения и перемещаться к нужному участку карты. Проматывание карты может также осуществляться при помощи движения мыши (при нажатой левой кнопке) либо при помощи ползунков, а масштаб – меняться при помощи скроллинга колёсиком мыши. На карте каждой игровой локации размещена информация о тактически важных точках, контроль над которыми увеличивает боевой потенциал группировок. Кроме того, здесь же визуализируются данные о перемещениях групп мутантов, союзных, нейтральных и вражеских сталкеров, а также метки подлежащих выполнению заданий.

ВОЙНА ГРУППИРОВОК

Принимая участие в Войне Группировок, герой получает те или иные задания, данные о которых заносятся в соответствующий пункт меню. Эмблема в левой верхней части

экрана отображает группировку сталкеров, к которой герой принадлежит в данный момент, эмблема в правой – вражескую группировку, против которой ведутся основные боевые действия. Текстовая информация в центре верхней части экрана отображает текущее боевое задание и место его выполнения. Расположенные чуть ниже индикаторы позволяют сравнить боевой потенциал обоих кланов. В центре располагается информация о текущих боевых заданиях. В нижней части экрана расположены (сверху вниз): индикаторы, отображающие количество членов своей и вражеской группировок, а также объём ресурсов, доступных каждой из них.

СТАТИСТИКА

В данном разделе содержатся как подробная личная статистика героя, так и информация о его взаимоотношениях с каждой из известных ему группировок. В левой верхней части дисплея отображаются имя героя, его внешний вид, текущий ранг, принадлежность к той или иной группировке и количество наличных денег. Слева приводятся данные о времени, которое герой провёл в Зоне с момента начала игры, о количестве полученных и выполненных заданий, убитых противниках и заработанных деньгах. Ниже расположены данные о взаимоотношениях персонажа с различными группировками сталкеров. На данные показатели влияет деятельность героя – сотрудничество или, наоборот, вражда с представителями той или иной группировки.

ИСТОРИЯ СООБЩЕНИЙ

Здесь содержится подробная информация о всех состоявшихся диалогах, полученных заданиях, а также об успешном выполнении последних и полученных наградах.

ТОРГОВЛЯ И ОБЩЕНИЕ, УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ

РАЗГОВОР

Чтобы завязать разговор, подведите героя к нейтральному или дружественному персонажу и нажмите на клавишу с функцией **Использовать** (по умолчанию – **F**). Некоторые персонажи не станут разговаривать до тех пор, пока в руках героя будет находиться оружие, поэтому перед началом разговора рекомендуем убирать его за спину. В низу диалогового окна находится кнопка **Торговать**, щёлкнув по которой левой кнопкой мыши, можно перейти в режим торговли.

ТОРГОВЛЯ

Чтобы перейти в окно торговли, щёлкните левой кнопкой мыши по кнопке **Торговать**, которая находится в низу диалогового окна.

Окно торговли разделено на три части. В левой находятся изображение героя, уровень его опыта, принадлежность к группировке, количество наличных, а также инвентарь. Правая часть содержит такую же информацию о персонаже – второй стороне возможной торговой сделки. Центральная часть является собственно полем торговли.

Чтобы увидеть описание предмета или артефакта, щёлкните по нему правой кнопкой мыши – кроме названия этого товара, его веса и особенностей в правом верхнем углу окна появится его стоимость. Чтобы определить предмет или артефакт как товар, дважды щёлкните по нему левой кнопкой мыши; для выбора других товаров проделайте то же действие с ними. Информация обо всех выбранных товарах – как продаваемых, так и покупаемых – отображается в низу центральной части окна торговли. Общая сумма выбранных товаров выводится в верхнем правом углу каждой части торгового окна. В том случае, если продаваемый товар стоит меньше покупаемого, разница будет покрываться наличными. Убрать предмет или артефакт из поля торговли можно, дважды щёлкнув по нему левой кнопкой мыши.

Чтобы совершить сделку, нажмите на кнопку **Торговать**. Чтобы выйти из окна торговли, нажмите на кнопку **Уйти**.

УЛУЧШЕНИЕ ОРУЖИЯ

На базе каждой из группировок есть человек, который занимается улучшением параметров и модифицированием оружия, – техник. Воспользовавшись его услугами, вы можете существенно улучшить те или иные показатели своего оружия (например, уровень наносимого урона или дальность стрельбы).

НУЖНО ЗНАТЬ

КАК ЗАСЕЧЬ АНОМАЛИЮ

Странные аномалии, в изобилии встречающиеся на территории Зоны, представляют прямую опасность для жизни. Однако они же стали главным источником обогащения сталкеров, поскольку генерируют различные артефакты. Артефакты обладают смешанным воздействием на организм человека – некоторые вызываемые ими эффекты благотворны, но другие связаны с дискомфортом или даже опасны для жизни. Например, «Слизень» – полупрозрачный, напоминающий желе артефакт, который формируется в аномалиях типа «Ведьмин студень», – поддерживает силы своего носителя, способствует выведению из организма радиации и при ранении ускоряет процесс свёртывания крови. С другой стороны, он же делает носителя крайне восприимчивым к поражению электрическим током, а также термическим и химическим ожогам.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

ЛЮДИ

Сталкеры, как и оставшееся за пределами зоны общество, представляют собой разнородное собрание личностей, зачастую совершенно не схожих между собой. Некоторые из них будут вкалывать круглые сутки, но н разу не позарятся на кусок чужого батона или колбасы, зато другие палец о палец не ударят, однако с лёгкостью, если представится такой случай, проделают Вам дырку в голове и ограбят труп до ниточки. Придётся решать – станет герой волком-одиночкой, полагающимся только на себя, или же присоединится к какой-нибудь группировке. Первое означает свободу и меньшую защищённость от врагов, второе – чувство локтя, связанное, однако, с необходимостью исполнять отданные кем-то приказы.

На разных уровнях игры герой будет встречать торговцев, учёных, военных, бандитов – в общем, людей самого разного сорта, одни из которых могут помочь, а другие быстро отправят на тот свет. С умом выбирайте себе друзей и три раза подумайте, прежде чем решить, с кем можно затевать вражду: Война Группировок в самом разгаре.

МУТАНТЫ И ЧУДОВИЩА

Зараженные радиацией земли Зоны стали чем-то вроде огромного инкубатора, в котором какие только твари не появляются на свет. Огромное количество мутантов, которые очень агрессивны (но, к счастью, в большинстве своём ведут территориальный образ жизни) и, случается, при нападении на незваных гостей применяют очень необычную тактику. Чтобы достойно противостоять им, придётся научиться быть постоянно готовым к бою и метко стрелять. Выйти с ножом или пистолетом против стаи псов-мутантов – очень опрометчивый поступок: скорее всего, от героя не останется даже трупа.

СОВМЕСТНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ

Отношения между представителями сталкерских группировок, которых на территории Зоны насчитывается несколько, совсем не являются спокойными и мирными. Существует значительное количество переменных факторов, отражающихся на текущей ситуации: например, на отношение со стороны представителей какой-либо из группировок могут сильно повлиять прежняя вражда героя с ними либо сам факт его появления на чужой территории без приглашения. Особенно эту ситуацию усугубляет Война Группировок – спонтанный и хаотичный конфликт, совсем недавно вспыхнувший на просторах Зоны. Стремясь завладеть новыми территориями и залежами артефактов, которые после Большого выброса оказались открытыми для доступа, кланы сталкеров начали уничтожать друг друга.

Прицельное перекрестие – так же, как и метки на мини-карте – отображает информацию об отношении персонажей, находящихся в пределах видимости КПК, к герою. Реакция нейтральных и дружественно настроенных персонажей, взятых на прицел, не будет резко негативной, но если Вы желаете завязать спокойный разговор, лучше опустить оружие или вообще убрать его на ремень.

Цвет прицельного перекрестия, не наведённого на цель, – белый. При наведении его на дружественного сталкера приобретает зелёный цвет, а при наведении на сталкера-нейтрала – жёлтый. Если в прицельное перекрестие попадает поедставитель вражеской группировки или мутант, оно становится красным.

ПРИЦЕЛЬНОЕ ПЕРЕКРЕСТИЕ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

В игре используется динамическая система прицеливания, снабжающая игрока информацией об окружающей обстановке и особенностях цели (см. Совместное существование). Некоторые факторы напрямую влияют на точность стрельбы – например, в движении она будет значительно более низкой, чем из неподвижного положения. Прицельное перекрестие реагирует на это изменением размера: так, при движении героя по местности оно увеличивается в размерах, при остановке – вновь уменьшается.

БОЕПРИПАСЫ

С точностью ведения огня связан также вид применяемых боеприпасов, поэтому он также влияет на размеры прицельного перекрестия (см. Прицельное перекрестие и дополнительные данные). Как правило, наиболее точен огонь, ведущийся пулями со стальным сердечником (бронебойными).

ФИКСИРОВАННАЯ И ДЛИННАЯ ОЧЕРЕДИ

Режимы ведения огня фиксированными и в особенности длинными очередями обычно связаны с заметной утратой точности. В данном случае прицельное перекрестие будет подрагивать и менять размеры.

ТОЧНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Когда игрок наводит оружие на цель с помощью открытого прицела или оптики, прицельное перекрестие исчезает с монитора.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

В многопользовательском режиме игра позволяет игроку помериться силой с живыми противниками. Они могут находиться как на другом конце света у своих компьютеров, так и сидеть в соседней комнате (в первом случае создание совместной игры совершается через подключение к Интернету, во втором – через подключение к локальной сети). Общее количество игроков может составлять до 32 человек; в их распоряжении – большое количество карт и несколько режимов игры.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Здесь каждый сражается только за себя. Цель любого игрока – выжить в течение как можно большего промежутка времени, одновременно покончив с как можно большим количеством противников. В этом режиме меню покупки оружия и снаряжения становится доступным только после смерти игрока; пока он жив, ему придётся довольствоваться добытыми у врага трофеями.

КОМАНДА ПРОТИВ КОМАНДЫ

В этом режиме игроки делятся на две команды, каждая из которых вооружается своим оружием, не доступным для противника. *Группировка «Свобода» (сталкеры)* – использует оружие и снаряжение советского типа; *Наёмники (головорезы)* – используют оружие и снаряжение стран-членов НАТО

В режиме КОМАНДА ПРОТИВ КОМАНДЫ главной целью каждого игрока является уничтожение как можно большего количества представителей команды противника. Меню покупки оружия и снаряжения также становится доступным только после смерти игрока.

ОХОТА ЗА АРТЕФАКТОМ

В этом режиме игроки снова делятся на две команды – сталкеров и головорезов, однако главной целью теперь является доставка артефактов на свою базу. Игроки появляются на карте в разных её секторах, как правило, вне прямой видимости друг друга. Артефакты располагаются на карте случайным образом; каждый обнаруженный и доставленный на базу артефакт приносит команде одно очко. Если артефакт не будет в течение определённого времени поднят представителем какой-либо из команд, а также если его кто-нибудь активирует, он на некоторое время исчезнет; позже он вновь появится на карте, но уже в другом, произвольно выбранном месте. Артефакт может быть активирован любым игроком – для этого нужно подобрать его и бросить в смертельно опасную аномалию, куда никто не сможет забраться. Закупка снаряжения и оружия в этом режиме возможна только внутри базы.

ЗАХВАТ АРТЕФАКТА

В этом режиме игроки делятся на две команды. Главная цель – захватить артефакт противника, сохранив при этом свой. Очко засчитывается той команде, которая смогла выкрасть и принести на свою базу артефакт противника при том, что свой артефакт остаётся на базе. Тот, кто вернул артефакт на базу или принёс вражеский артефакт, получает вознаграждение.

Если артефакт попал в недосягаемое место, он вернётся в игру после истечения установленного времени.
Существует и второй вариант игры, при котором появляется возможность активировать свой артефакт. Активация артефакта возвращает его на базу, однако при этом в месте активации появляется аномалия. Для активации артефакт должен быть помещён в инвентарь, после чего его необходимо выбрать и использовать. Подразумевается, что у одного игрока не может иметься два артефакта одновременно; в противном случае нужно выбросить чужой артефакт, после чего выбрать свой и активировать его.
В данном режиме игроки могут приобретать более раннее рождение, однако закупка снаряжения и оружия возможна только внутри базы.
Визуализация радара: свои игроки помечены зелёными точками, свой артефакт – зелёным символом.

ТАБЕЛЬ О РАНГАХ

В многопользовательской игре доступен весь спектр оружия и снаряжения, разные модели которых заметно отличаются по своим параметрам. Для того, чтобы приобрести достаточно совершенный и дорогой товар, одних денег недостаточно – нужно также обладать достаточным уровнем опыта. Степеней опытности существует пять; скорость перехода от одной к другой зависит от:

- общего ущерба, нанесённого противнику (попадания в голову дают большее количество очков) и совершённых действий, результат которых был полезен для всей команды (только в режиме Охоты за артефактами; например, обнаружение артефакта или транспортировка его на свою базу).

Оружие и снаряжение, доступные игроку в зависимости от уровня его опыта:

НОВИЧОК

- Модели пистолетов: **все**
- Модели дробовиков: **ВМ 17**
- Модели автоматов: **Акм-74/2У, Гадюка 5, Акм-74/2, ИЛ 86**
- Модели гранат: **все**
- Снаряжение: **аптечка первой помощи, детектор движения, глушитель, антирадиационный комплект, бинокль**

ОПЫТНЫЙ

- Модели дробовиков: **Чейзер 13, СПСА14**
- Модели автоматов: **ТРс 301, Обокан**
- Модели снайперских винтовок: **Винтарь ВС**
- Снаряжение: **оптический прицел**
- Защитный комплект: **разработка учёных**

ПРОФЕССИОНАЛ

- Модели автоматов: **Гром С-14, СГИ 5к**
- Модели снайперских винтовок: **СВДм 2, СВУмк 2**
- Снаряжение: **подствольный гранатомёт**
- Защитный комплект: **военного типа**

ВЕТЕРАН

- Модели автоматов: **ГП 37, ВЛА**
- Тяжёлое вооружение: **РПГ-7у**
- Снаряжение: **экзоскелет**

ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

- Модели автоматов: **ФТ 200М**
- Модели снайперских винтовок: **гаусс-винтовка**
- Тяжёлое вооружение: **Бульдог-6**

ФИНАНСЫ

Однако даже при достижении максимального уровня опытности без денег не обойтись. Способов добыть деньги в игре несколько:

Уничтожая противников

- Убить врага
- Убить нескольких врагов в течение одной жизни игрока (чем больше их будет уничтожено, тем большую премию игрок получит)
- Убить противника выстрелом в голову
- Убить противника ножом
- Убить противника ножом в спину

Не проходить мимо рюкзаков со снаряжением

Экономить, полагаясь на трофеи и не покупая оружие и снаряжение после своей гибели

Только в режиме ОХОТА ЗА АРТЕФАКТОМ

- Доставить артефакт на свою базу
- Убить врага, несущего артефакт
- За каждый артефакт, доставленный членом своей команды на базу
- За окончание раунда

Только в режиме ЗАХВАТ АРТЕФАКТА

- Доставить артефакт противника на свою базу
- Вернуть свой артефакт захваченный противником
- За каждый артефакт, доставленный членом своей команды на базу
- За окончание раунда

МЕНЮ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

Чтобы приступить к многопользовательской игре, выберите пункт Сетевая игра в главном меню. После открытия меню многопользовательской игры введите в соответствующие поля:

ИМЯ ИГРОКА – Ваше игровое имя, которое будет выводиться на монитор в течение игры

CD-KEY – код-ключ, находящийся в комплекте поставки игры. Внимание! Не рекомендуем открывать Ваш уникальный код-ключ кому-нибудь другому.

Меню игры по сети состоит из трёх частей.

КЛИЕНТ

Выберите данный пункт, если хотите подключиться к существующему игровому серверу. Подключиться к серверу можно тремя способами:

- Интернет (подключиться к серверу через Интернет)

- Локальная сеть (подключиться к игре через локальную сеть)
- Прямой IP (подключиться к отдельному компьютеру через Интернет или по локальной сети с помощью прямого введения IP-адреса).

ФИЛЬТРЫ. ПРИОРИТЕТЫ СЕРВЕРОВ, НАХОДЯЩИХСЯ В СПИСКЕ

- Пустые (показывать пустые серверы)
- Полные (показывать полные серверы
- С паролем (показывать закрытые серверы, защищённые паролем)
- Без пароля (показывать открытые серверы, не защищённые паролем)
- Без дружеств. огня (показывать закрытые серверы, на которых отсутствует возможность ранить представителя своей команды)
- Без BattleEye (показывать серверы, не имеющие функций защиты от читеров)
- Не выделенные (показывать не выделенные серверы)

ОБНОВЛЕНИЕ СПИСКА

- Обновить все (обновить информацию о всех серверах в списке)
- Обновить один (обновить информацию об одном сервере из списка)
- Инфо сервера (демонстрировать информацию о типе игры, именах игроков, счёте и пр.)

Присоединиться – подключиться к выбранному серверу

Отмена – вернуться в главное меню

СЕРВЕР

Здесь можно найти список всех серверов, отвечающих параметрам Вашего запроса. Установить эти параметры можно в сегменте фильтров, который находится на мониторе справа.

ИМЯ СЕРВЕРА – название сервера, которое будет отражено в списке

ПАРОЛЬ – описание и\или количество игроков, подключающихся к серверу

РЕЖИМ – выберите режим игры ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ, КОМАНДА ПРОТИВ КОМАНДЫ или ОХОТА ЗА АРТЕФАКТОМ или ЗАХВАТ АРТЕФАКТА (подробнее см. Режимы игры)

МАКСИМУМ ИГРОКОВ – установите максимальное количество игроков на сервере (в пределах от 2 до 32)

ВЫДЕЛЕННЫЙ – создать выделенный сервер

ДОСТУПНЫЕ КАРТЫ – дважды щёлкнув левой кнопкой мыши либо используйте стрелки на клавиатуре, чтобы добавить в список карт новые карты, которые будут импользованы в последующих играх

После нажатия на кнопку Создать будет создан сервер с указанными параметрами.

НАСТРОЙКИ

Раздел настроек позволяет установить точные параметры сервера.

СЕТЕВОЕ СОЕДИНЕНИЕ

ПУБЛИЧНЫЙ СЕРВЕР – выбрать игру через Интернет или локальную сеть

СПИСОК КАРТ – имя файла, содержащего список карт, которые будут использованы в ходе следующего тура игры по сети

НАБЛЮДАТЕЛЬ – разрешить\запретить участвовать в игре в качестве наблюдателя (в этот режим до конца игрового раунда будут переключаться убитые игроки)

РАЗРЕШИТЬ ГОЛОСОВАНИЕ – разрешить\запретить голосования на сервере

ОПЦИИ РОЖДЕНИЯ

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ РОЖДЕНИЕ – после своей гибели участник будет автоматически возрождаться спустя определённое время

ПОДКРЕПЛЕНИЕ – установка периода времени, спустя который будут автоматически возрождаться все погибшие участники игры

ЗАХВАТ АРТЕФАКТА – все игроки будут автоматически возрождаться после успешной доставки артефакта на базу

НЕУЯЗВИМОСТЬ – установка периода времени после возрождения участника, в течение которого он будет оставаться неуязвимым

ИНДИКАТОР НЕУЯЗВИМОСТИ – включить\выключить находящийся над головой персонажа индикатор неуязвимости

СЕРВЕР

ОГОНЬ СОЮЗНИКА – степень повреждений, которые получит участник, если его атакует товарищ по команде

ЛИМИТ ФРАГОВ – максимальное количество уничтоженных противников для каждого раунда игры

ЛИМИТ ВРЕМЕНИ – предельный лимит времени для каждой игры

ЖИЗНЬ АРТЕФАКТОВ – временной промежуток, в течение которого не поднятый ни одним из участников артефакт будет оставаться на одном месте

КОЛИЧЕСТВО АРТЕФАКТОВ – количество артефактов, которые команде нужно доставить на свою базу для победы в раунде

ЗАДЕРЖКА АРТЕФАКТА – период времени, который требуется для повторного появления артефакта после того, как он будет поднят кем-нибудь из участников либо доставлен на чью-либо базу

АВТОБАЛАНС КОМАНД – включить\выключить автоматическое управление количеством игроков в каждой команде

АВТОСМЕНА КОМАНД – включить\выключить автоматический переход участников из одной команды в другую после доставки нужного количества артефактов на базу (требует автоматической перезагрузки игры)

ИНДИКАТОРЫ СОЮЗНИКОВ – включить\выключить индикацию «свой» над головами персонажей, принадлежащих к команде игрока

ИМЕНА ДРУЗЕЙ – включить\выключить режим демонстрации игровых имён участников после нажатия назначенной клавиши (по умолчанию – Caps Lock)

БЕЗ АНОМАЛИЙ – включить\выключить аномалии

ВРЕМЯ АНОМАЛИИ – установить продолжительность периода времени, после которого аномалии автоматически меняют своё расположение на игровом поле

РАЗОГРЕВ – установить продолжительность периода «разогрева», после которого будет начинаться каждый раунд игры (в течение этого периода доступен весь спектр оружия и снаряжения, но счёт очков не ведётся)

УСТАНОВКИ ПОГОДЫ

СТАРТОВАЯ ПОГОДА

Погода и время суток могут быть: *ясной, облачной, дождливой, ночным.*

КОЭФФИЦИЕНТ ИЗМЕНЕНИЯ

Устанавливает скорость перемены погоды и времени суток со значениями от 1 (очень медленно) до 100 (очень быстро)

НАСТРОЙКИ НАБЛЮДАТЕЛЯ

ТОЛЬКО ДЛЯ КОМАНДЫ

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, наблюдать только за членами своей команды

СВОБОДНЫЙ ПОЛЁТ

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, свободно перемещаться по игровому полю

ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, наблюдать за игрой от первого лица

ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, наблюдать за игрой от третьего лица

СВОБОДНО-ПРИВЯЗАННЫЙ

Позволить погибшим участникам, которые до конца раунда будут находиться в режиме наблюдателя, произвольно управлять камерой при виде от третьего лица

Нажав на кнопку **Отмена**, Вы выйдете из меню иногопользовательской игры.

НАЧАЛО ИГРЫ

ВЫБОР КОМАНДЫ

Сделать выбор между командой сталкеров и головорезов (щёлкнуть левой клавишей мыши на соответствущем изображении)

ВЫБОР ЭКИПИРОВКИ

Сделать выбор в пользу той или иной игровой униформы

ПОКУПКА ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ

Чтобы войти в меню покупки, нажмите клавишу **B**.

С помощью мыши либо клавиш 1,2,3,4 и 5 выберите секцию с оружием и снаряжением, которое хотите приобрести (пистолеты, автоматы и ружья, гранаты, защитные комплекты, снаряжение).

Если средств на приобретение хватает, достаточно дважды щёлкнуть по изображению нужного оружия или снаряжения левой кнопкой мыши (оно автоматически будет добавлено в список имущества игрового персонажа, если в последнем окажется достаточное количество свободных ячеек). В том случае, если средств на данную модель оружия или снаряжения не достаточно, Вы не сможете их приобрести.

Чтобы подтвердить приобретение выбранного оружия и\или снаряжения, нажмите «**OK**» – только после этого они окажутся среди имущества игрового персонажа.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ПРОДЮСЕР

Сергей «-GSC-» Григорович

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Антон Большаков

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР

Юрий Негробов

АРТ-ДИРЕКТОР

Илья Толмачев

ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ

Дмитрий Ясенев

ВЕДУЩИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР

Руслан Диденко

ОТДЕЛ ГРАФИКИ

Дизайн уровней

Евгений Зайцев
Константин Миронов
Сергей Курбатов
Роман Андрощук
Юрий Константинов
Игорь Пасичный
Виктор Меркулов
Сергей Майстренко

Ведущий аниматор

Павел Маркевич

Аниматоры

Евгений Яблонь
Владимир Корунчак

Модели персонажей

Александр Ковач
Сергей Майстренко

Текстуры

Людмила Стародуб
Игорь Сидоренко

Интерфейс и графика

Роман Несин

ОТДЕЛ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Ведущие программисты

Андрей Коломиец– Gameplay and UI
Игорь Лобанчиков - Render
Константин Слипченко– Physics and Animations

Программисты

Александр Манилюк– Network
Сергей Чечин– Monsters AI
Евгений 'Sea' Соколов – Gameplay and UI
Сергей Иванцов - Optimization
Александр Пличко – скрипты и наполнение игры
Сергей Прищепа– скрипты и наполнение игры
Денис Химера– скрипты и наполнение игры

ОТДЕЛ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА

Андрей Верпаховский
Петр Душинский
Андрей Заколюкин
Юрий Юрьевич Скрипаль
Александр Демиденко

ЗВУКОРЕЖИССЕР

Дмитрий Кузьменко

МУЗЫКА

MoozE
Алексей Омельчук

Дополнительная музыка

FireLake
Addaraya

Актеры

Юрий Борисенок
Александр Вилков
Анатолий Богуш
Анжелика Гирич

Владимир Терещук
Григорий Герман
Олег Стальчук
Евгений Малуха
Иван Розин
Арсений Тимошенко

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Евгений 'Smile' Кучма

Составление диалогов

Юрий Бесараб
Тарас «Tatarik» Волынец
Lefty

Работа с текстами

Владимир Литвиненко

ЛИД ТЕСТЕРЫ

Дмитрий Кривец
Павел Михайлов

Тестеры

Сергей Шелест
Кирилл Коваль
Игорь Коновал
Глеб Шевчук
Ильшан Гурбанов
Иван Гайдученко
Максим Семений
Анастасия Восколович
Владимир Воронин
Дмитрий Давидян
Андрей Кириенко
Данила Поперечный
Юрий Фальченко
Михаил Дворников
Денис Юсупов
Елена Довголюк
Владимир Морев

PR ОТДЕЛ

Олег Яворский
Валентин Елтышев
Юрий Бесараб
Ольга Кужель

РЕКЛАМНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Роман Несин
Ольга Троекурова
Иван Хивренко

ОТДЕЛ ПРОДАЖ И РАЗВИТИЯ БИЗНЕСА

Виктория Бойко

WEB-ПРОГРАММИСТ

Сергей Терлюк

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

-= Александру Новикову, Игорю Грамоткину и остальному персоналу и администрации Чернобыльской Электростанции за поддержку =-

-= Администрации Зоны отчуждения за разрешение проводить наши сумасшедшие исследования =-

-= Персоналу агентства Чернобыльинтеринформ за содействие =-

-= Александру Наумову за огромный информационный вклад и за его благородную миссию =-

-= Группе FIRELAKE (www.firelake.kiev.ua) и их друзьям Addaraya за роковые темы =-

-= Илье Новаку за помощь в работе над сценарием=-

-=Порталу UKRGAME.NET за постоянную поддержку сетевой игры S.T.A.L.K.E.R.=-

-= От всего сердца благодарим Алексея «Don Reba» Бадалова, Marcos 'Pixel' Duarte, Megamat, Abe, Dark, Артём 'BAC9-FLCL' Зуев, Maciej «Stierlitz» Prieditis, Dennis «Siro» Tchernov, Алексей 'Хеш' Белендинов, DaimoN, Leks, Sooltan DJ, Ygrek, NatVac, сайт Stalker-Portal.ru (Александр «Leks» Абрамов, Игорь «Gag» Соловьёв, Алексей «DaimoN» Дронов)=-

-= Всем, кто организовывал и принимал активнейшее участие в ролевой страйкбольной игре S.T.A.L.K.E.R.: Reality, а особенно:

Дмитрий «Comandor» Иванов
Евгений «Mulder» Халецкий
Сергей «Тур» Лещенко
Денис «Fiedel» Котляр
Владимир «Rover» Смолькин
Дмитрий «Профессор» Гуревич
Станислав «Chesba» Легкобит
Константин «Инквизитор» Крюков
Игумен Валериан (Головченко) aka oVal
Ашот, BigZ, Gild, Zeel, Андрей Паук.

и всех остальных многочисленных поклонников по всему миру, которые страстно поддерживали разработку проекта S.T.A.L.K.E.R. =-

От всей команды **ОГРОМНОЕ СПАСИБО** всем поклонникам и фанатам проекта S.T.A.L.K.E.R.!